

MARK III / MASTER SYSTEM 共用

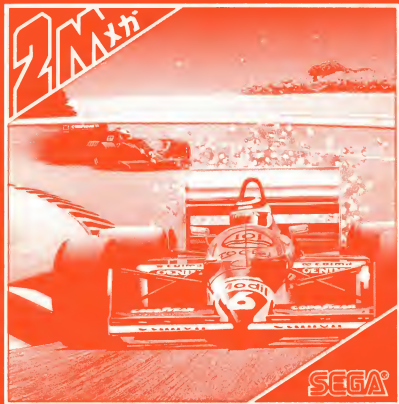
GOLO CARTRIDGE

スーパーレーシング

SUPER RACING

ゲームの遊び方

1 人用



SUPER RACING

このたびは、セガ ゴールド カートリッジ “スーパーレーシング” をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。プレイの前にこの「ゲームの遊び方」をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

“スーパーレーシング” は、セガがお送りするレーシングゲームの決定版です。別売りのパドルコントロールを使うと、よりスムーズにゲームをすることができます。

目次

お願い	1
ハンドリング 操作方法	2
アイドリング レースを始める前に	4
練習走行	9
セッティング	12
予選	16
決勝	17
ピットイン	18
ゴール	20
コース紹介	22
アドバイス	24



ねが お 願 い



はじ まえ
ゲームを始める前に
まず、読んでおこう。

- カートリッジを差し込むときは、必ず電源スイッチを切っておいてください。
- 電源を入れても何も映らないときには、カートリッジがきちんと差し込まれているか確認しましょう。
- プレイのあとは、必ず電源スイッチを切ってからカートリッジを抜いてください。

せいみつ き き
カートリッジは、精密機器。
こんなことに、注意して！



- 極端に高い温度や低い温度には近づけないでください。
- 強いショックを与えたり、分解しないでください。
- 汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。
- 端子に触れたり、水でぬらさないようにしてください。

ひとこと

なが じ かん
長い時間ゲームをしていると、め つか
目が疲れます。
ゲームをするときは、1 時間ごとに10～20分の休憩をとるようにしましょう。

2 ハンドリング

そうきほうほう
操作方法

- このゲームは1人用です。スタートボタンを押すとゲームが始まります。
- このゲームでは、マスターシステムのラビットボタンを押しても連射にはなりません。
- ジョイパッドだけでなく、パドルコントロールと併用するとより楽しく操作できます。

パドルコントロール & ジョイパッドでの操作

※1P側にパドルコントロール、2P側にジョイパッドを付けてください。



ボリューム

- セレクト (選択)
- ハンドリング

ボタン

- アクセル (押す)
- ブレーキ (離す)
- 決定
- スタートボタン

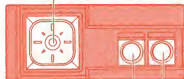


1ボタン

- ブースト圧の調節。
1度押すと ON
もう1度押すと OFF

ジョイパッドのみの操作

方向ボタン



- ★①または ②ボタンを押すと
スタートできます。

1 ボタン 2 ボタン

スタートボタン

方向ボタン

- ハンドリング
- セレクト

1 ボタン

- ブースト^{あつ}圧^{もようせつ}の調節。

2 ボタン

- アクセル (押す)
- ブレーキ (離す)
- 決^{けつ}定^{てい}

ほかのジョイスティックを使うとき



注意

- MARKⅢにキーボード(SK-1100)をつないでいる場合は、プレイする前に必ず取りはずしてください。
- ジョイパッド、パドルコントロールなどを接続してから、本体の電源を入れてください。

3 アイドリリング

■ BGM セレクト

ビー ジー エム

ゲーム中の音楽を選びます。

レースを始める前に



▶ REALモード
音楽の代わりに
迫力あるエンジン
音が聞こえます。

▶ BGMモード
軽快なサウンド
に乗ってゲームが
できます。

■ コンストラクターズ セレクト

あなたのコンストラクター(チーム)を決めます。



出場チームは全部
で6チーム。あな
たは、その内の1
チームからエース
ドライバーとして
出場します。

チームによって
マシンの特性が微

妙に違うので、自分の好みで選んでください。

コンストラクターズ

- ①搭乗者名：2名 ②マシンボディ：強弱③燃費
④ピットクルー レベル A：速い↔遅い：D
⑤最高速度 ⑥エンジンブレーキ

WILLIAMS



①N. NANSELL / R. PITRESE

②弱い ③とても良い ④B

ハイスピードマシン ⑤364km/h ⑥良く効く

テクニカルマシン ⑤350km/h ⑥効かない

MCRALLEN



①A. PREST / A. SEMMA

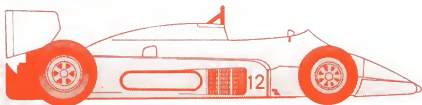
②ふつう ③ふつう ④B

ハイスピードマシン ⑤371km/h ⑥良く効く

テクニカルマシン ⑤350km/h ⑥効かない

アイドリング

LOTAS



①N. PUQUET
S. NAKAJIMA

②ふつう ③良い ④C

ハイスピードマシン ⑤367km/h ⑥ふつう

テクニカルマシン ⑤346km/h ⑥ふつう

FERRARI



①M. ALBORETA
G. BELLGER

②とても弱い ③とても悪い ④A

ハイスピードマシン ⑤370km/h ⑥効かない

テクニカルマシン ⑤343km/h ⑥良く効く

6

コンストラクターズ

BENETON



①T. BOUTSAN

A. MAMMIMI

②とても強い ③良い ④D

ハイスピードマシン ⑤367km/h ⑥ふつう

テクニカルマシン ⑤343km/h ⑥良く効く

MURCH



①I. CAPERRI

M. GUGELNIN

②強い ③とても良い ④D

ハイスピードマシン ⑤364km/h ⑥ふつう

テクニカルマシン ⑤345km/h ⑥ふつう

アイドリング

■マシン^{とくせい}特性

●ボディ

マシンの^{きょうじやく}強弱は、特に^{とく}初心者^{しよしんしや}にとって^{じようよう}重要である。
なぜなら^{かべ}壁や、他のマシンに^{はか}ぶつかったときボディが^{よわ}弱いとすぐ^{ばくはつ}爆発に通じるからである。

●燃費^{ねんひ}

これは^{エキスパート}EXPERTクラスを^{えら}選んだ人^{ひと}以外は、あまり^{ひとい}関係ないかもしれない。^{エキスパート}EXPERTクラスの人^{ひと}はうまく^{あつ}ブースト^{ちようせい}圧を調整して^{はし}走らないと^{さいご}最後まで^{はし}走れないぞ／

●ブースト^{あつ}圧

ブースト^{あつ}圧を^あ上げることによって、^{ねんひ}燃費は^{たいへんわる}大変悪くなるが^{さいこうそく}最高速は^{はや}40km/hも早くなる。

●ビットフルー レベル

レベルが^{たか}高いと（Aに^{ちか}近い）ビット^{ない}内での^{こうかん}タイヤ交換などの^{さぎょう}作業に^{つか}使う^{じかん}時間が、^{みじか}短くなる。

●最高^{さいこうそく}速度

見た^み目には^めわずかな^{ちがひ}違いだが、^い意外と^{おお}大きな^さ差となつて^{あらわ}現れるのがこれだ。

●ブレーキ

アクセルを^{はな}離すとブレーキがかかる。
いざというときに^{きけん}危険を^{かいひ}回避するために、ブレーキは^{よく}良く^{ほう}きいた方が^よ良いだろう。



れんしゅうそうこう 練習走行

■クラス セレクト

あなたがこれから走るコースの難易度をここで決めます。
自分のレベルにあわせて———PRACTICE

(練習走行)

BEGINNER

(初心者用)

AVERAGE

(中級者用)

EXPERT

(上級者用)

の4つから選ぶことができます。

PRACTICE

(練習走行)

レースに進む前に、まずコースの下見をしてみましょう。

**CHOOSE YOUR
CAR**

⇒ **FOR HI-SPEED
CIRCUIT
FOR TECNICAL
CIRCUIT**

練習走行で使う車の
タイプは、最高速の
早い高速サーキット
用(HI-SPEED)と、
加速が速くコーナリ
ングに強いテクニカ
ルサーキット用(T

ECNICAL) の2種類があります。コースに合わせて、
どちらかを選んでください。

COURSE SELECT

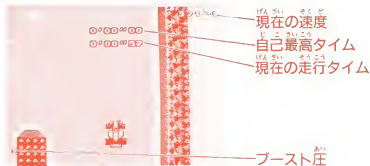
◇ OTORII	SPAIN
SHINJO	MEXICO
HANEDA	JAPAN
FRANCE	BRAZIL
BRITISH	SAN MARINO
WEST	BELGIQUE
GERMANY	AUSTRALIA
HUNGARY	MONAKO
AUSTRIA	U.S.A
PORTUGAL	

つぎ 次にコースを^{せんたく}選択してください。

だいたい左上のコースが^{やさ}易しく右下のコースが^{むずか}難しくできています。

(コースについてはP.22を^{さんしやう}参照してください。)

コースの^{せんたく}選択が^お終わりましたら、^{れんしゅうそうこう}練習走行を^{はじ}始めてみましょう。まず、ピットロードからメインコースに出^でてスタートラインまでの間、どんなコースか、^{よく}良く^み見ておきましょう。スタートラインを^あ越^こえてからもう1度スタートラインを^こ越^こえるまでの^{じかん}あいだの^{はか}時間を測ります。



■ピットイン

ピットには、ピットロードから入ります。もし、マシンが大破したときや、本体のポーズボタンを押したときにはピットに行きます。ピットに入ると下の画面が出てきます。(⇒P.18 / ピットイン参照)



オープニング画面 (BGMセレクト画面) に戻る。



セッティング

- ピギナークラス ～ エキスパートクラスは、実際に何戦かレースを行い、その総合点を競います。



BEGINNER

(初心者用)

初めてレースに望む人は、まずピギナークラスから始めましょう。このレースは国際サーキットコースの中でも特にやさしい2コースと、オリジナルの3コースの合計5コースで争われます。

周回数は3周で、コースレコード+1.5秒以内ならば、ポールポジション（決勝戦の1番前からのスタート）を取れます。短いレースなので、タイヤの摩耗や燃料などは、ほとんど気にしないで走れます。

（コース名やコースレコードは22ページに出ています。）

AVERAGE

(中級者用)

少し腕に自信がついたら今度は、アペレージクラスに挑戦してください。国際サーキットコースでも比較的標準的な8つのコースからなるこのクラスは、1レース、10周で行われます。ポールポジションタイムもコースレコード+1秒となっています。燃料は気になりませんがタイヤの方には注意を払ってください。

EXPERT

(上級者用)

アペレージクラスじゃ物足りないあなた。世界中のサーキットを転戦してみたいキミには、そう、エキスパートクラスが待ってます。全15コース、1レース20周の長丁場。今度はポールポジションタイムもコースレコード+0.5秒前後。しかもドライビング・テクニクだけでなく、燃料、タイヤ、ボディ、サスペンション、そして、ピットクルーと、ありとあらゆるものに気を配らなくてははいけません。

最後に栄冠を得るのはあなた1人です！

セッティング

■ネームエントリー

ENTER YOUR NAME

NAME

A B C D E F G H I J K

L M N O P Q R S T U V

W X Y Z ☐ , ' ⇐ ⇒ END

▲

あなたの名前を8文字以内で登録してください。
登録の方法は、パドルコントロールのボリュームまたは、
ジョイパッドの方向ボタン（ジョイパッドのみの場合）
で▲を動かして、入力したい文字の下に合わせ、スタート
ボタンで決定してください。

ENDを選ぶと、登録が終わります。

もし間違えたときは、⇐か⇒を選び間違えたところに
カーソル（ ）を持って行き、入力し直してください。

※ ☐は、スペース（空白）です。

■コース名表示^{めいひょうじ}

ROUND 1

OTORII GP

PRACTICE

ネームエントリーが
終わると、サーキット
名とラウンド数（何試
合目か）を表示されま
す。

■マシンタイプ選択^{せんたく}

CHOOSE YOUR
CAR

⇒ FOR HI-SPEED
CIRCUIT
FOR TECNICAL
CIRCUIT

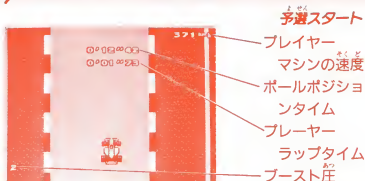
マシンには最高速の
速い高速サーキット用
（HI-SPEED）と、
コーナリングに強いテ
クニカルサーキット用
（TECNICAL）の2
種類があります。コース

スに合わせて、どちらかを選んでください。

それでは、予選に進みましょう。



よ せん 予選



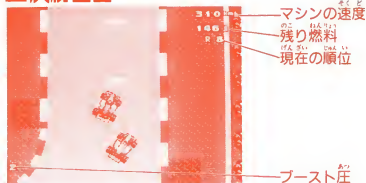
- 予選では、決勝でのスタートポジションを決めるためのタイムアタック（1周の時間を競う）を行います。
- 方法は練習走行と同様です。ただし、1度タイムを取ってしまうとそれで決定されてしまうので、不満なタイムが出そうになったらピットに入ってしまいましょう。
 - また、マシンのセッティングや、状態がおかしいときもピットに入りましょう。ピットへ入るときは、コースを回ってピットロードに入るが、走行中に本体のポーズボタンを押すかしてください。（⇒P.18）
 - ピットに入れるのは2回までで、それまでにタイムの出なかった人は、決勝では最後尾からのスタートとなりますから気をつけてください。
 - 自分のタイムが、画面上に出ているボールポジションタイムより早ければ、自分がボールポジション（先頭）でスタートできます。遅い場合はタイムによって、2番目、3番目……と後ろに下っていきます。



けっしょう 決勝

いよいよ決勝レースです。準備はいいですか？

けっしょう せ めん 決勝画面



- スタートは予選順位の上位から、右上、左上、右2番目、左2番目……左下、という順番に並びます。
- 周回数（LAP）は、画面に表示されます。
最終周回数になったときは“FINAL LAP”と表示されます。
- 決勝では、クラッシュしてマシンが大破したらその時点でリタイアとなり、自動的に最下位となってしまいます。また、燃料切れも最下位です。
- バンクやエンジントラブルなどで、ピットインする場合は、ピットロードを通してピットに入ってください。決勝レースでは、本体のポーズボタンを押してもピットに入りません。（⇒P.18）



ピットイン

故障が起こったり、マシンの調子がおかしくなったりしたら、ピットに入りましょう。

●PIT OUT

ピットからそのまま出ます。

●CONDITION

現在、調子のおかしい場所が

無いか表示します。



●赤い表示

重度の故障

●黄色の表示

軽度の故障

●“GOOD”

故障無し

修理する場合は“YES”を、

そのままの場合は“NO”を選んでください。

●SETTING

マシンのタイプを変える。

HI-SPEED—高速用／TECNICAL—テクニカル用

故障の表示

故障が起こる場所は、4つのタイヤ、4本のサスペンション、そして、エンジンの合計9ヶ所です。

軽度の故障はピットに入らなければ判りませんが、重度になると画面に“PIT IN”の表示が出ます。

この表示が出ると、バンク寸前であったり、少しでもクラッシュしただけで大破してしまう状態です。

しゅうりかのうかしょ ■修理可能箇所

●タイヤ

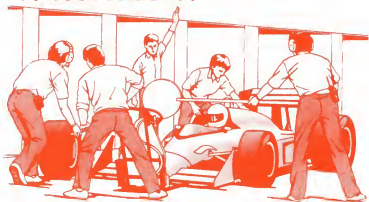
ながいあいだ走っていると当然摩擦によって摩耗します。特に走路から外れた場所を走ると早く悪くなります。最初はスリップしやすくなり、最後にはバースト（パンク）してしまうので、特に注意しましょう。

●サスペンション

路面からの衝撃をやわらげる部品。クラッシュなどでこれがおかしくなると、小さな衝撃でも大破しやすくなるから常に気をつけましょう。

●エンジン

長時間、エンジンを吹かし過ぎると故障しやすくなります。また、クラッシュなどの衝撃を受けても、おかしくなることがあります。これが不調になると大破しやすくなるから要注意です。





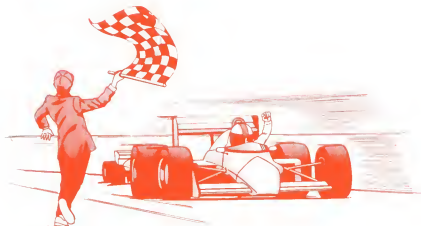
ゴール

栄光の瞬間

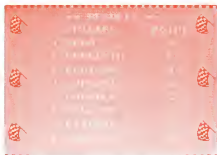
■チェッカーフラッグ



待ちに待った
チェッカーフラ
ッグを受ける瞬
間だ／ はたし
て キミは何位
でゴールしたか
な？



■このレースのポイント^{すう}数



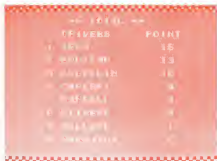
順位	ドライバー	ポイント
1位	ケイ・マッソン	9点
2位	ケイ・マッソン	6点
3位	ケイ・マッソン	4点
4位	ケイ・マッソン	3点
5位	ケイ・マッソン	2点
6位	ケイ・マッソン	1点

ポイント^{すう}数は、

1位	9点
2位	6点
3位	4点
4位	3点
5位	2点
6位	1点

で、7位以下はポイントがもらえない。

■トータルポイント^{すう}数



順位	ドライバー	トータルポイント
1位	ケイ・マッソン	15
2位	ケイ・マッソン	13
3位	ケイ・マッソン	10
4位	ケイ・マッソン	8
5位	ケイ・マッソン	6
6位	ケイ・マッソン	4
7位	ケイ・マッソン	2
8位	ケイ・マッソン	0

今までの戦いのトータルポイントが^{いま}^{たたか}表示されている。

キミが最終レースを終えたとき、1番上に自分の名前が表示されているだろうか？

10 コース紹介

- キミがこれから挑戦することになるグランプリサーキットコースのラップタイムとクラスごとのポールポジションタイムを教えてあげよう。

	BEGINNER	AVERAGE	EXPERT
OTORII 00'10"92	1 00'12"42		
SHINJO 00'11"10	2 00'12"64		
HANEDA 00'10"86	4 00'12"36		
FRANCE 00'11"31		1 00'12"31	6 00'11"81
BRITISH 00'11"11	3 00'12"61	3 00'12"11	7 00'11"61
WEST GERMANY 00'11"81			8 00'12"31
HUNGARY 00'11"45			9 00'11"98
AUSTRIA 00'11"87	5 00'13"37	6 00'12"87	10 00'12"37
PORTUGAL 00'11"46			11 00'11"99

●表の見方

開催国

レース順

BRITISH 00'11"11	3 00'12"61	3 00'12"11	7 00'11"61
---------------------	---------------	---------------	---------------

コースレコード

ポールポジションタイム

	BEGINNER	AVERAGE	EXPERT
SPAIN 00'11"13			12 00'12"08
MEXICO 00'10"57		7 00'11"57	13 00'11"07
JAPAN 00'11"12			14 00'12"21
BLAZIL 00'11"53		2 00'12"64	1 00'12"14
SAN MARINO 00'10"94		8 00'12"05	2 00'11"55
BELGIQUE 00'10"84		5 00'11"84	3 00'11"34
AUSTRALIA 00'11"66		4 00'12"69	15 00'12"19
MONAKO 00'11"22			4 00'11"78
U.S.A. 00'10"83			5 00'11"41

11 アドバイス

■ カウンターステア



テール(後輪)が流れる。



グリップを取り戻す。



これが噂のカウンターステアだ！
コーナリングのとき、スピードをあまり落とさずに回れるようになるぞ //

上位に食い込むためには、何としても覚えておきたいテクニックだ。

ろ めん ■ 路面マーク

路面に描かれているサイン。何気なく見落としたりしたら大変だぞ！



ひ かてき
比較的ゆるやかな
カーブ



きつい
カーブ

シケイン、
ヘアピン
カーブなど。

セガ

ジョイ

ジョイ

テレフォン

テレビゲームの最新ソフト情報を、キミだけに
お知らせします。今すぐ、ダイヤルしちゃお！



さっぽろ
札幌

011-832-2733

とうきょう
東京

03-236-2999

おおさか
大阪

06-333-8181

ふくおか
福岡

092-521-8181

※電話番号は、よく確かめて、正しく回してね。

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス

本 社 〒144 東京都大田区羽田 1-2-12
電話03(743)7435(代表)
お問い合わせ：本社消費者サービス係
電話03(742)7068(直通)